1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

12 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

# BERZERK*

*Trademark and © of Stern Electronics, Inc.




SPECIAL FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for your children.

# GAME PLAY



In BERZERK you are trapped in a series of electric mazes where even the walls are death to touch. You must move your man through the maze, dodging and shooting the faceless robots that stalk you relentlessly. At any time during the battle, Evil Otto, the mad and evil mind behind the robot gangs, may leap out from where he's been watching. Your only chance is to get out of the maze before he catches you.

You score points for every robot destroyed—whether it is struck by your laser or caught by the furious Evil Otto. In their blind pursuit of your man, robots may also run into each other or the electric walls, or hit another robot with their lasers. When all the robots in the maze are destroyed, you score bonus points. Each maze ends when your man perishes or escapes.

You begin the game with three lives. Lives that remain will flash briefly at the bottom of the screen just before a new maze appears (see **Figure 2**). In some BERZERK games, you may earn extra lives (see **GAME VARIATIONS**). When all your lives are lost the game is over.

In games where the robots are armed, they never start firing until the second maze. This gives you a chance to familiarize yourself with the game. Also, the robots move and shoot slower than your man initially. But with each maze, their speed increases. At maze 16, the robots move slowly again and the cycle starts over, but their firing speed remains equal to your man's for the rest of the game.

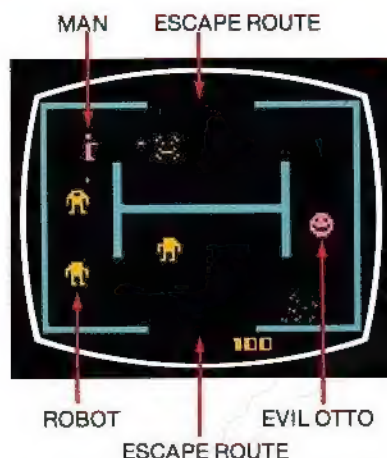



*Figure 1. Game Elements*

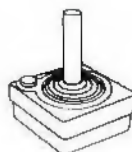


*Figure 2. Lives Remaining*



# USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controller with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the LEFT CONTROLLER jack at the back of your ATARI Video Computer System™ game. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.
See your owner's manual for further details.



NOTE: Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.




*Figure 3. Diagonal Shooting*

Your man moves in the same direction you move the Joystick. He can also move—and shoot—diagonally (Figure 3). Press the red button to fire his laser. It will shoot in the direction your man has last moved.

At the end of a game, you may press the red button to start a new game.

# CONSOLE SWITCHES

## GAME SELECT/GAME RESET

To select a BERZERK game, press down the **GAME SELECT** switch. When the game number you want appears on the screen (see **Figure** 4), press **GAME RESET** to start the game.

Each time **GAME RESET** is pressed, the game starts over.




*Figure 4. Game Number*

## TV TYPE

Set this switch to **COLOR** if you have a color television set. Set it to **B-W** to play the game in black and white.

The DIFFICULTY switches are not used in this game.

# GAME VARIATIONS

BERZERK has 12 game variations, including a special version for beginners or young children. Before referring to the GAME SELECT MATRIX, you should know the different game variables:

Bonus Life: None
Every 1000 points
Every 2000 points

In addition to your initial three lives, extra lives can be won in some game variations. Although you can win up to 255 lives in these games, a maximum of six lives can be displayed on the screen at any one time.

Evil Otto: None
Invincible
Rebound

Some games feature a Rebound Evil Otto, in which you can actually shoot the grinning head with your laser and he will disappear for a few seconds. You can make Evil Otto rebound an infinite number of times but, like the Invincible Evil Otto, he will keep coming toward you until you escape the maze.

Robots: Armed
Unarmed

In some game variations, the robots can't shoot. But take care, you will still lose a life if you touch one.

## GAME SELECT MATRIX

| GAME NUMBER | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ROBOTS: | Armed | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | |
| | Unarmed | | | | | | | | | | X | X | X |
| EVIL OTTO: | None | X | | | X | | | X | | | | | X |
| | Invincible | | | X | | | X | | | X | X | | |
| | Rebound | | X | | | X | | | X | | | X | |
| BONUS LIFE: | None | | | | | | | X | X | X | | | |
| | Every 1000 Points | X | X | X | | | | | | | X | X | X |
| | Every 2000 Points | | | | X | X | X | | | | | | |

*Children's Version

# SCORING

For each robot destroyed, you get 50 points. When all the robots in a single maze are destroyed, you get 10 bonus points.

Your score appears at the bottom of the screen, as shown in Figure 5. When earned, bonus points flash briefly to the left of this score (Figure 6). The points are then combined, and your total score appears in the next maze. At 1 million points, the score resets to zero.




*Figure 5. Score*



*Figure 6. Bonus Points*

# HELPFUL HINTS

- Since robots are programmed to follow you, you can influence their movement; causing them to shoot at or collide with each other, run into walls, or come between you and Evil Otto.
- Since the robots' shots cannot penetrate the maze walls, use the walls for cover; then leap out when it's safe to aim and shoot.
- Robots cannot shoot on the diagonal or from the left arm. You can move your man out of their line of fire, and still keep them in yours.
- There is a special horizontal laser-wraparound feature that will help you destroy robots. In mazes with left and right exits, you can stand just inside the right exit and shoot through it. Your laser beams will then "wrap around" the screen and reenter through the left opening (see **Figure 7**). Any robots in your line of fire will be struck.

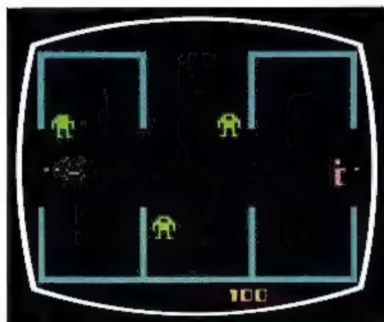



*Figure 7. Laser Beam Wraparound*

12 JEUX VIDEO

# BERZERK*






CARACTERISTIQUE SPECIALE

**Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.**

**REMARQUE:** Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Video Computer System™ ATARI.

# TACTIQUE DU JEU



Dans BERZERK, vous êtes pris au piège dans une série de labyrinthes électriques où les murs mêmes sont mortels au toucher. Il vous faut manœuvrer votre pion à travers le labyrinthe tout en tâchant d'esquiver et d'abattre les robots sans visage qui vous traquent implacablement. Pendant la bataille, l'Affreux Otto, esprit dément et funeste qui meut les bandes de robots, risque à tout instant de bondir hors de sa cachette. Il vous faut absolument sortir du labyrinthe avant qu'il ne s'empare de vous.

Vous marquez des points pour chaque robot détruit—qu'il soit atteint par votre laser ou capturé par l'Affreux Otto pris de fureur. Dans leur course aveugle à la poursuite de votre pion, les robots risquent également d'entrer en collision, de s'écraser contre les murs électriques, ou encore d'atteindre un autre robot de leurs lasers. Quand tous les robots d'un labyrinthe sont détruits, vous marquez des points en prime. Le labyrinthe disparaît lorsque votre pion périt ou s'échappe.

Au début du jeu, vous disposez de trois vies. Le nombre de vies qui vous reste clignote quelques secondes au bas de l'écran juste avant l'apparition d'un nouveau labyrinthe (voir **Figure 2**). Dans certaines variantes du jeu, vous pouvez gagner des vies supplémentaires (voir **VARIANTES DU JEU**). Le jeu se termine quand toutes les vies ont été consommées.

Dans les variantes comportant des robots armés, ceux-ci ne commencent à tirer qu'au second labyrinthe, ce qui vous donne le temps de vous familiariser avec le jeu. De plus, au début du jeu, les

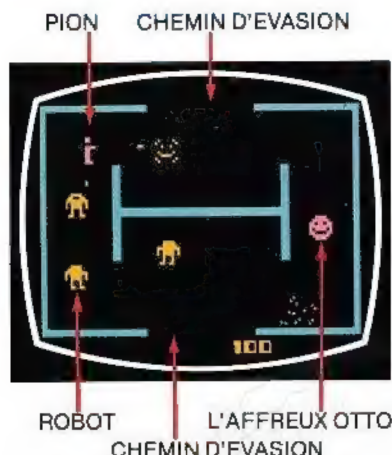



*Figure 1 - Eléments du jeu*

robots se déplacent et tirent plus lentement que votre pion, et leur vitesse augmente avec chaque

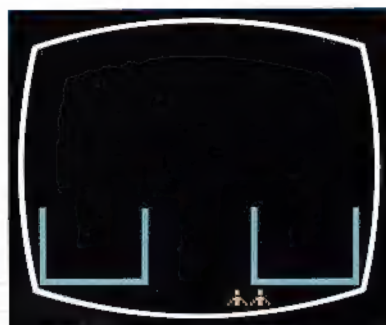


*Figure 2. Vies restantes*

nouveau labyrinthe. Au 16ème labyrinthe, ils ralentissent à nouveau et le cycle recommence, mais leur cadence de tir reste égale à celle de votre pion pour le reste de la partie.

# EMPLOI DES COMMANDES

Employez le levier de commande avec cette cassette ATARI® Game Program™. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise LEFT CONTROLLER située à l'arrière de votre ATARI Video Computer System™. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.
Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

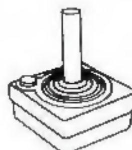





*Figure 3. Tir en diagonale*

Votre pion se déplace suivant le sens que vous donnez à la commande à levier, et il peut également circuler - et tirer - dans le sens diagonal (Figure 3). Appuyez sur le bouton rouge pour déclencher son laser, qui se décharge suivant le sens de déplacement que vient de suivre votre pion.

A la fin d'une partie, vous pouvez appuyer sur le bouton rouge afin d'en commencer une nouvelle.

# COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

## GAME SELECT/GAME RESET

Pour choisir une variante de BERZERK, appuyez sur le sélecteur GAME SELECT. Lorsqu'apparaît sur l'écran le numéro du jeu que vous désirez jouer (voir Figure 4), appuyez sur le bouton GAME RESET pour commencer.

Le jeu recommence chaque fois que l'on appuie sur GAME RESET.




*Figure 4. Numero du jeu*

## TV TYPE

Réglez ce commutateur sur COLOR si vous avez un téléviseur coleur. Réglez sur B-W lorsque vous jouez en noir et blanc.

Les sélecteurs DIFFICULTY ne sont pas employés dans ce jeu.

# VARIANTES DE JEU

BERZERK comporte 12 variantes, y comprise une version spéciale pour les débutants ou les jeunes enfants. Avant de vous reporter au MATRICE DE SELECTION DU JEU, prenez connaissance des diverses variables:

Vie en prime: Aucune
Tous les 1000 points
Tous les 2000 points

En plus de vos trois vies initiales, vous pouvez gagner des vies supplémentaires dans certaines variantes. Bien que vous puissiez ainsi obtenir jusqu'à 255 vies, l'écran n'en affiche qu'un maximum de six à la fois.

L'affreux Otto: Inexistant
Invincible
Rebondissant

Certains jeux comportent un Affreux Otto Rebondissant, qui disparaît pendant quelques secondes lorsque vous tirez votre laser sur sa tête grimaçante. Il vous est ainsi possible de faire rebondir l'Affreux Otto un nombre infini de fois, mais comme l'Affreux Otto Invincible, il continuera à réapparaître et à s'avancer vers vous jusqu'à ce que vous vous échappiez du labyrinthe.

Robots: Armés
Non armés

Dans certaines variantes, les robots ne possèdent pas de lasers. Mais prenez garde, vous perdrez quand même une vie si vous en touchez un.

## MATRICE DE SELECTION DE JEU

| NUMERO DU JEU | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ROBOTS: | Armés | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| | Non armés | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| L'AFFREUX OTTO | Inexistant | ■ | | | ■ | | | ■ | | | | | ■ |
| | Invincible | | | ■ | | | ■ | | | ■ | ■ | | |
| | Rebondissant | | ■ | | | ■ | | | ■ | | | ■ | |
| VIE EN PRIME: | Aucune | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | |
| | Tous les 1000 points | ■ | ■ | ■ | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| | Tous les 2000 points | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | |

*Version pour les enfants.

# SCORE

Chaque robot détruit vous rapporte 50 points. Quand tous les robots d'un même labyrinthe sont détruits, vous obtenez 10 points en prime.

Votre score apparaît au bas de l'écran, comme indiqué sur la Figure 5, et les points en prime clignotent quelques secondes à




*Figure 5. Score*



*Figure 6. Points en prime*

gauche de ce score (**Figure 6**). Tous les points sont alors additionnés et le total est affiché pour le labyrinthe suivant. Quand il atteint 1 million de points, le score revient à zéro.

# CONSEILS PRATIQUES

- Les robots étant programmés pour vous suivre, vous pouvez influencer leurs mouvements, les pousser à tirer les uns sur les autres, à entrer en collision les uns avec les autres, à s'écraser contre les murs ou à s'interposer entre vous et l'Affreux Otto.
- Comme le tir des robots ne peut pénétrer les murs du labyrinthe, vous pouvez utiliser ces derniers pour vous protéger et ne sortir de votre cachette que lorsqu'il ne sera plus dangereux de viser et de tirer.
- Les robots ne peuvent pas tirer en diagonale ou avec le bras gauche. Vous pourrez donc placer votre pion hors de leur ligne de tir tout en les maintenant dans la vôtre.
- Une caractéristique spéciale de bouclage laser horizontal vous aidera à détruire les robots. En effet, dans les labyrinthes pourvus de sorties à droite et à gauche, vous pouvez vous tenir exactement à la sortie de droite et tirer à travers. Vos rayons laser forment alors une boucle autour de l'écran et reviennent par l'ouverture de gauche (voir **Figure 7**), atteignant ainsi tous les robots qui se trouvent sur votre ligne de tir.




*Figure 7.*
*Bouclage des rayons laser*

12 TELE-SPIELE

# BERZERK*

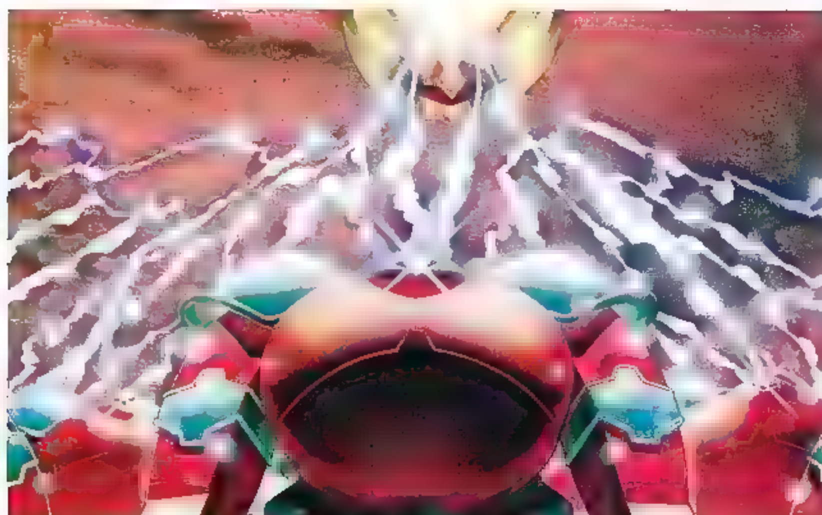


EXTRA AUSSTATTUNG

Dieses Game Program™ enthält weitere Versionen für Kinder.

**HINWEIS:** Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer System™ Spieles wird verlängert.

# SPIELAUSFÜHRUNGEN



Bei dem Spiel BERZERK finden Sie sich in einem elektrisch geladenen Labyrinth dessen Wände bei Berührung tödliche Wirkung besitzen. Sie, als der Spieler, müssen durch das Labyrinth kommen, indem Sie den Sie verfolgenden gesichtslosen Robotern ausweichen und sie bekämpfen. Während des Kampfes schnellt plötzlich, aus verschiedenen Lauerpositionen, der Böse Otto, das satanische Gehirn der Roboter, hervor. Aus dem Labyrinth zu entkommen, bevor er Sie faßt, ist die einzige Überlebenschance!

Jeder vernichtete Roboter—gleichgültig ob durch Laserstrahl oder den Bösen Otto—erzielt Punkte. In ihrer wütenden Verfolgungsjagd prallen die Roboter oftmals aufeinander oder gegen die elektrischen Wände, oder treffen einen anderen Roboter mit dem Laser. Sind alle Roboter eines Labyrinths vernichtet, erhalten Sie Bonuspunkte. Ein Labyrinth-Spiel ist aus, wenn Sie vernichtet werden, oder entkommen.

Das Spiel wird mit drei Leben begonnen. Die Anzahl nichtverbrauchter Leben leuchtet kurz am unteren Bildschirmrand auf, bevor ein neues Labyrinth erscheint (siehe Abb. 2). Bei manchen BERZERK Spielen können extra Leben gewonnen werden (siehe SPIELVARIATIONEN). Sind alle Leben verloren, ist das Spiel aus.

Bei Spielen, in denen die Roboter bewaffnet sind, eröffnen sie das Feuer erst im zweiten Labyrinth. Dadurch kann sich der Spieler mit dem Spiel vertraut machen. Außerdem schießen sie anfangs langsamer als der Spieler. Mit jedem Labyrinth nimmt ihre Geschwindigkeit jedoch zu. Beim 16. Labyrinth bewegen sich die

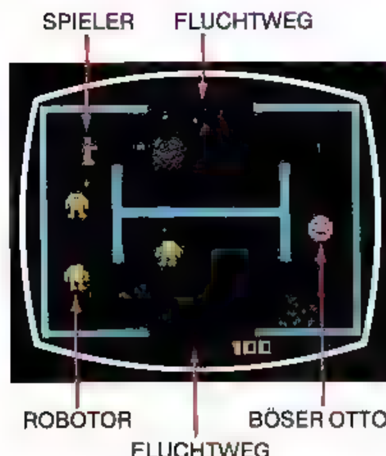



*Abbildung 1. Spielelemente*

Roboter wieder langsam, der Kreislauf beginnt neu, jedoch entspricht für den Rest des Spieles die Schießgeschwindigkeit Ihrer eigenen.



*Abbildung 2.Übrigbleibende Leben*

# ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI® Game Program™ Kassette benützen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der LEFT CONTROLLER Buchse an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer System™ steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.
Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.

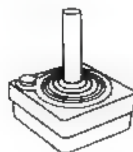





*Abbildung 3. Diagonales Schießen*

Der Spieler bewegt sich entsprechend der Richtung des Steuerknüppels. Er kann sich auch diagonal bewegen und schießen (Abb. 3). Um den Laserstrahl zu aktivieren, wird der rote Knopf gedrückt. Er schießt in die Richtung, in der sich der Spieler zuletzt bewegte.

Am Ende eines Spieles kann durch den roten Knopf ein neues Spiel begonnen werden.

# KONSOLENSCHALTER

### GAME SELECT/GAME RESET

Um ein BERZERK Spiel zu wählen, wird der GAME SELECT Schalter gedrückt. Erscheint die gewählte Spielnummer am Bildschirm (siehe Abb. 4), den GAME RESET Schalter drücken, um das Spiel zu beginnen.

Jedesmal, wenn GAME RESET gedrückt wird, beginnt ein neues Spiel.

### TV TYPE

Bei einem Farbfernsehgerät wird dieser Schalter auf COLOR gestellt. Bei einem schwarzweiß Gerät auf B-W.

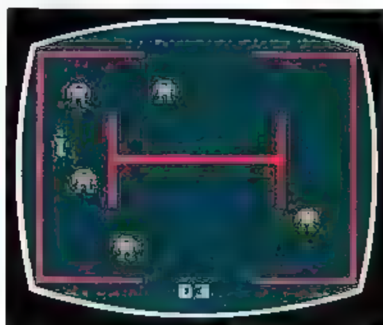



*Abbildung 4. Spielnummer*

Die DIFFICULTY Schalter finden bei diesem Spiel keine Anwendung.

# SPEILVARIATIONEN

BERZERK enthält 12 Spielvarianten, darunter eine Spezial version für Anfänger und Kinder. Bevor Sie sich der SPIELWAHLMATRIX zuwenden, sollten Sie über die folgenden Spielmöglichkeiten informiert sein:

Bonusleben: Keine
Alle 1000 Punkte
Alle 2000 Punkte

Zu den ursprünglichen drei Leben können in manchen Spielen weitere hinzugewonnen werden. In diesen Spielen können bis zu 255 Leben gewonnen, jedoch zu jedem Zeitpunkt nur bis zu sechs Leben auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Böser Otto: Keiner
Unbesiegbar
Abprallend

Manche Spiele enthalten einen wiederkehrenden Bösen Otto, dessen grinsende Fratze mit dem Laser getroffen werden kann, und daraufhin für einen Augenblick verschwindet. Der Böse Otto kann beliebig oft abprallen, wird jedoch, genau wie der unbesiegbare Böse Otto, den Spieler solange verfolgen, bis dieser aus dem Labyrinth entkommt.

Roboter: Bewaffnet
Unbewaffnet

In manchen Spielvarianten besitzen die Roboter keine Laser. Was jedoch nicht heißt, daß der Spieler bei einer Berührung nicht trotzdem ein Leben verliert!

## SPEILWAHLMATRIX

| SPIELNUMMER | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ROBOTER: | Bewaffnet | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| | Unbewaffnet | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| BÖSER OTTO: | Keiner | ■ | | | ■ | | | ■ | | | | | ■ |
| | Unbesiegbar | | | ■ | | | ■ | | | ■ | ■ | | |
| | Abprallend | | ■ | | | ■ | | | ■ | | | ■ | |
| BONUS LEBEN: | Keine | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | |
| | Alle 1000 Punkte | ■ | ■ | ■ | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| | Alle 2000 Punkte | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | |

*Kinder-Spielversion.

# PUNKTEZÄHLUNG

Für jeden vernichteten Roboter gibt's 50 Punkte. Sind alle Roboter eines Labyrinths vernichtet, erhalten Sie 10 Bonuspunkte.

Der Spielstand erscheint am unteren Bildschirmrand, wie in Abbildung 5. Sobald Sie einen Bonuspunkt erhalten haben,




*Abbildung 5. Punktezahl*




*Abbildung 6. Bonuspunkte*

leuchtet er kurz links von dieser Spielstandanzeige (Abb. 6) auf. Die Punkte werden daraufhin addiert, und die Gesamtpunktezahl erscheint im folgenden Labyrinth. Nach 1 Million Punkte setzt die Spielstandanzeige auf Null zurück.

# NÜTZLICHE TIPS

- Die Bewegungen der Roboter, die programmiert sind, dem Spieler zu folgen, können beeinflußt werden; man kann sie aufeinander schießen, miteinander kollidieren, gegen Wände prallen, oder zwischen sich und den Bösen Otto kommen lassen.
- Da die Schüsse der Roboter die Wände nicht durchdringen können, bieten sie Schutz; verstecken Sie sich dahinter, um im geeigneten Augenblick zu zielen und zu schießen!
- Roboter können nicht diagonal, oder mit dem linken Arm schießen. Sie können sich selbst aus der Schußlinie der Roboter entfernen, ohne diese aus der Ihren zu verlieren.
- Ein spezieller Laser Roll-Effekt erleichtert die Vernichtung der Roboter. Bei Labyrinths mit linken und rechten Ausgängen, kann der Spieler im rechten Ausgang stehen, und schießen. Der Laserstrahl "rollt" daraufhin um den Bildschirm herum, und durch den linken Ausgang wieder herein (siehe Abb. 7). Roboter die sich in der Schußlinie des Spielers befinden, werden getroffen.




*Abbildung 7. Laser Roll-Effekt*

12 VIDEO GIOCHI

# BERZERK*

* Marchio di fabbrica e © di Stern Electronics, Inc.



CARATTERISTICA SPECIALE

Questo Game Program™ comprende ulteriori versioni per i più piccoli.

N.B. Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione POWER della console nella posizione OFF. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Video Computer System™ ATARI.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO



In BERZERK sei intrappolato all'interno di una serie di labirinti elettrici nei quali persino il minimo contatto con le pareti risulta mortale. Devi spostare continuamente il tuo uomo attraverso i labirinti, evitando e facendo fuoco contro i robot senza volto che ti incalzano inesorabilmente. In qualsiasi momento nel corso della battaglia, il Maligno Otto, il genio maligno e folle che comanda le bande di automi, può balzar fuori del nascondiglio dal quale segue i tuoi movimenti. La tua unica possibilità di scampo è uscire dal labirinto prima che Otto ti agguanti.

Ottieni punti per ogni robot distrutto dal tuo laser o incappato nel Maligno Otto. Nel loro cieco inseguimento del tuo uomo, gli automi possono inoltre scontrarsi tra di loro o urtare contro le pareti di energia elettrica o anche colpire un altro robot con i loro laser.

Quando tutti i robot presenti in un labirinto vengono distrutti, consegui punti extra in premio. Ogni labirinto ha termine quando il tuo uomo perisce o riesce a fuggire.

All'inizio del gioco disponi di tre vite. Prima che appaia un nuovo labirinto, il numero delle vite che ti rimangono lampeggia brevemente in fondo allo schermo (vedi **Figura 2**). In alcune variazioni di BERZERK hai la possibilità di guadagnare vite extra (vedi **VARIAZIONI DI GIOCO**). Una volta perse tutte le tue vite, il gioco ha termine.

Nelle variazioni del gioco in cui i robot sono armati, essi non aprono mai il fuoco fino a quando non ti trovi nel secondo labirinto; in tal modo hai la possibilità di familiarizzarti con il gioco. Inoltre, da principio i robot si muovono e fanno fuoco più lentamente del tuo uomo;

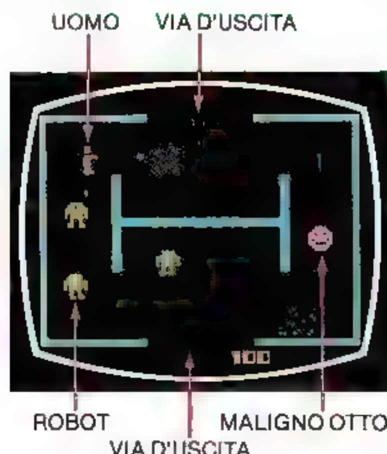



*Figura 1. Elementi di gioco*



*Figura 2. Vite restanti*

la loro velocità aumenta però progressivamente nei successivi labirinti. Raggiunto il labirinto No. 16, gli automi rallentano nuovamente ed il ciclo ricomincia, ma la rapidità del loro fuoco resta uguale a quella del tuo uomo sino alla fine del gioco.

# COME SI USANO DI COMANDI

Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usa il comando a cloche. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro del ATARI Video Computer System™. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.
Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

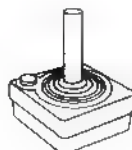




*Figura 3. Tiro diagonale*

Il tuo uomo si sposta nella direzione in cui agisci sulla cloche del comando, e può anche muoversi e far fuoco diagonalmente (**Figura 3**). Per sparare con il laser, premi il pulsante rosso: il tiro avviene nella direzione in cui il tuo uomo ha eseguito l'ultima mossa.

Al termine del gioco, premi il pulsante rosso se desideri ripeterlo.

# COMMUTATORI DELLA CONSOLE

## GAME SELECT/GAME RESET

Per impostare una variazione di BERZERK, spingi verso il basso il commutatore **GAME SELECT**. Quando il numero del gioco che ti interessa appare sullo schermo (vedi **Figura 4**), premi **GAME RESET** per cominciare l'azione.

Ogni volta che premi **GAME SELECT**, il gioco ricomincia da capo.

## TV TYPE

Se usi un televisore a colori, porta questo commutatore su **COLOR**; se ne usi uno in bianco e nero, portalo su **B-W**.



*Figura 4. Numero gioco*

In questo programma di gioco non si usano i commutatori **DIFFICULTY**.

# VARIAZIONI DI GIOCO

BERZERK offre 12 variazioni di gioco, tra cui una versione speciale per principianti o bambini piccoli. Prima di consultare la MATRICE SELEZIONE GIOCO è necessario conoscere le diverse variabili:

**Vita in premio:** Nessuna
Ogni 1000 punti
Ogni 2000 punti

In alcune variazione di gioco, oltre alle tre vite iniziali se ne possono ottenere altre in premio. Il numero massimo di vite in tal modo conseguibili è 255, ma non ne possono essere indicate sullo schermo più di sei alla volta.

**Maligno Otto** Nessuno
Invincibile
A recomparsa

In alcune variazioni di gioco si ha il Maligno Otto "a ricomparsa": puoi colpire la sua testa ghignante con il laser, determinando la sua scomparsa per alcuni secondi. Questo effetto può essere ottenuto un numero illimitato di volte, ma come nella versione del Maligno Otto Invincibile, questi continuerà a venirti incontro fino a quando non riesci a fuggire dal labirinto.

**Robot:** Armati
Disarmati

In alcune variazioni di gioco, i robot non possiedono laser. Attento però a non toccarli, perchè in tal caso perderai ugualmente una vita.

## MATRICE SELEZIONE GIOCO

| NUMERO GIOCO | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ROBOT: | Armati | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| | Disarmati | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| MALIGNO OTTO: | Nessuno | ■ | | | ■ | | | ■ | | | | | ■ |
| | Invincibile | | | ■ | | | ■ | | | ■ | ■ | | |
| | A recomparsa | | ■ | | | ■ | | | ■ | | | ■ | |
| VITA IN PREMIO: | Nessuna | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | |
| | Ogni 1000 punti | ■ | ■ | ■ | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| | Ogni 2000 punti | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | |

*Versione per bambini.

# PUNTEGGIO

Per ciascun robot distrutto ottieni 50 punti; quando tutti i robot di un singolo labirinto vengono distrutti, ti spettano 10 punti in premio.

Il tuo punteggio è visualizzato in fondo allo schermo, come mostrato nella **Figura 5**. Quando li consegui, i punti extra lampeggiano




*Figura 5. Punteggio*




*Figura 6. Punti in premio*

brevemente alla sinistra del tuo punteggio (Figura 6). I punti vengono quindi sommati ed il totale è visualizzato nel successivo labirinto. Quando il punteggio raggiunge 1 milione, il contatore lo riporta a zero.

# UTILI SUGGERIMENTI

- Poichè i robot sono programmati per inseguirti, puoi influenzarne i movimenti, in modo che facciano fuoco o si scontrino tra di loro, urtino contro le pareti o si interpongano fra te e il Maligno Otto.
- Serviti delle pareti del labirinto come riparo, perchè il laser dei robot non è in grado di attraversarle. Quando il rischio cessa, salta fuori allo scoperto, prendi la mira e fai fuoco a tua volta.
- I robot non possono sparare nè in diagonale nè con il braccio sinistro. Ciò ti consente di portare il tuo uomo fuori tiro tenendo i robot sotto il tuo.
- Il gioco presenta una speciale caratteristica di "avvolgimento" del laser in senso orizzontale che ti aiuterà a distruggere i robot. Nei labirinti con uscite a sinistra e a destra, puoi piazzare il tuo uomo al di qua dell'uscita destra e far fuoco attraverso tale uscita.

Il tuo laser si "avvolgerà" intorno allo schermo, ricomparendo attraverso l'apertura sinistra (vedi Figura 7) e distruggendo i robot che si trovino nella traiettoria del tiro.




*Figura 7. "Avvolgimento" del laser*

12 JUEGOS VIDEO

# BERZERK*

* Marca de fábrica y © de Stern Electronics, Inc.



CARACTERISTICA ESPECIAL

Este Game Program™ cuenta con versiones adicionales para niños pequeños.

NOTA: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI Video Computer System™.

# REGLAS DEL JUEGO



En BERZERK, Ud. está atrapado en una serie de laberintos eléctricos en donde incluso las paredes producen la muerte al tocarlas. Ud. tiene que mover a su hombre a través del laberinto, esquivando y disparando a los robots sin rostro que le acechan implacablemente. En cualquier momento durante la batalla, Maléfico Otto, el cerebro loco y cruel que dirige los robots, puede dar un salto y salir de su lugar de observación, La única oportunidad de Ud. es salir del laberinto antes de que él le agarre.

Ud. gana puntos por cada robot destruido—tanto si el robot es alcanzado por los rayos laser disparados por Ud. como agarrado por el furioso Maléfico Otto. Los robots, en su ciega persecución de su víctima, también pueden chocar entre sí o contra las paredes electrificadas, o alcanzar a otro robot con sus armas lasέricas. Cuando todos los robots en un laberinto han sido destruidos, Ud. ganará puntos extra. Cada laberinto termina cuando el hombre de Ud. muere o escapa.

Ud. comienza el juego con tres vidas. Las vidas que quedan producirán destellos brevemente en la parte inferior de la pantalla inmediatamente antes de que aparezca un nuevo laberinto (vea la **Figura 2**). En algunos juegos BERZERK, es posible que Ud. gane vidas adicionales (vea **VARIANTES DEL JUEGO**). Cuando Ud. ha perdido todas sus vidas, el juego se ha terminado.

En los juegos en que los robots están armados, los robots nunca empiezan a disparar hasta el segundo laberinto. De esta forma, Ud. tiene la oportunidad de

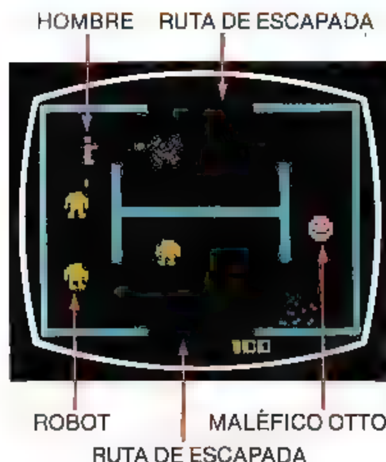



*Figura 1. Elementos del juego*



*Figura 2. Vidas restantes*

familiarizarse con el juego. Además, al prinicipio los robots se mueven y disparan más lentamente que su hombre. Pero con cada nuevo laberinto, aumenta su velocidad. En el laberinto 16, los robots se mueven lentamente de nuevo y vuelve a comenzar el ciclo, pero su velocidad de disparo es la misma que la del hombre de Ud. para el resto del juego.

# USO DE LOS MANDOS

Use la palanca de mando con este cartucho ATARI® Game Program™. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe LEFT CONTROLLER en la parte posterior de su ATARI Video Computer System™. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.
Vea el manual de instrucciones para más detalles.

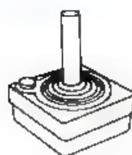





*Figura 3.*
*Disparo en sentido diagonal*

Su hombre se desplaza en el mismo sentido en que Ud. mueve la palanca de mando. También puede desplazarse—y disparar—diagonalmente (la Figura 3). Oprima el botón rojo para disparar su laser. Dispara en el mismo sentido en que su hombre se desplazó últimamente.

Al final del juego, Ud. puede oprimir el botón rojo para comenzar un nuevo juego.

# SELECTORES DE LA CONSOLA

## GAME SELECT/GAME RESET

Para seleccionar un juego BERZERK, apriete el selector GAME SELECT. Cuando aparezca en la pantalla el número del juego que desee Ud. (vea la Figura 4), apriete el botón GAME RESET para comenzar el juego.

Cada vez que oprima el botón GAME RESET, el juego comenzará de nuevo.

## TV TYPE

Si tiene un televisor a colores, mueva este selector a COLOR; si su televisor es blanco y negro, mueva el selector a B-W.

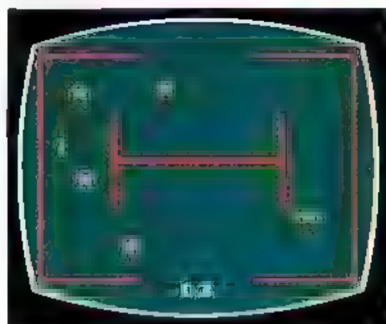


*Figura 4. Número del juego*

Los conmutadores DIFFICULTY no se utilizan en este juego.

# VARIANTES DEL JUEGO

BERZERK tiene 12 variantes de juego, incluyendo una versión especial para los principiantes o niños de corta edad. Antes de consultar la MATRIZ SELECTORA DE JEUGOS es esencial que conozca Ud. las distintas variantes del juego:

**Vidas Adicionales:** Ninguna
Cada 1000 puntos
Cada 2000 puntos

Además sus tres vidas iniciales, podrá ganar vidas adicionales en ciertas variantes del juego. Aunque Ud. puede ganar hasta 255 vidas en estos juegos, sólo se exhibirá en la pantalla un máximo de seis vidas en un juego cualquiera.

**Maléfico Otto:** Ninguno
Invencible
Rebote

Algunos juegos incorporan a un Maléfico Otto que rebota, en los que Ud. puede disparar con su laser a la cabeza que sonríe tontamente y desaparecerá por unos cuantos segundos. Ud. puede hacer rebotar al Maléfico Otto un número infinito de veces, pero, al igual que el Maléfico Otto el Invencible, continuará acechándole a Ud. hasta que se escape del laberinto.

**Robots:** Armados
Desarmados

En algunas variantes del juego, los robots no llevan armas lasèricas. Pero tenga cuidado, Ud. todavía perderá una vida si toca a uno de ellos.

## MATRIZ SELECTORA DE JUEGOS

| NUMERO DE JUEGO | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ROBOTS: | Armados | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| | Desarmados | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| MALÉFICO OTTO: | Ninguno | ■ | | | ■ | | | ■ | | | | | ■ |
| | Invencible | | | ■ | | | ■ | | | ■ | ■ | | |
| | Rebote | | ■ | | | ■ | | | ■ | | | ■ | |
| VIDAS ADICIONALES: | Ninguna | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | |
| | Cada 1000 puntos | ■ | ■ | ■ | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| | Cada 2000 puntos | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | |

* Version para niños.

# PUNTAJE

Por cada robot destruido, Ud. ganará 50 puntos. Cuando todos los robots en un solo laberinto hayan sido destruidos, Ud. ganará 10 puntos extra.
Su puntuación aparece en la parte inferior de la pantalla, tal como se muestra en la **Figura 5**. Si gana




*Figura 5. Puntaje*




*Figura 6. Puntos extra*

puntos extra, éstos emitirán destellos brevemente a la izquierda de la puntuación (la Figura 6). Entonces, se combinan los puntos, y la puntuación total aparece en el siguiente laberinto. Al alcanzar 1 millón de puntos, la puntuación pasa nuevamente a cero.

# CONSEJOS UTILES

- Puesto que los robots están programados para seguirle a Ud., Ud. puede influir en el movimiento de los mismos; haciendo que choquen o se disparen entre sí, choquen contra las paredes electrificadas, o se intercalen entre Ud. y el Maléfico Otto.
- Ya que los disparos de los robots no pueden penetrar las paredes de los laberintos, utilice las paredes para protegerse, y luego salte fuera de las mismas cuando tenga la oportunidad de apuntar y disparar sin peligro.
- Los robots no pueden disparar diagonalmente ni con su brazo izquierdo. Ud. puede desplazar a su hombre fuera de su línea de fuego y todavía mantener a los robots en la línea de fuego de Ud.
- Existe una característica especial de desdoblamiento horizontal de los rayos laser que le ayudará a destruir robots. En los laberintos con salidas a la izquierda y a la derecha, Ud. puede situarse dentro de la salida derecha y disparar a través de la misma, con lo que sus rayos laser se "desdoblarán" horizontalmente a través de la pantalla y volverán a entrar por la salida izquierda (vea la Figura 7). Todos los robots que se encuentren en su línea de fuego serán destruidos.




*Figura 7.*
*Desdoblamiento de los rayos laser*




# BERZERK*

# BERZERK*





A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



C016973 – 50 REV. 2

PRINTED IN U.S.A.